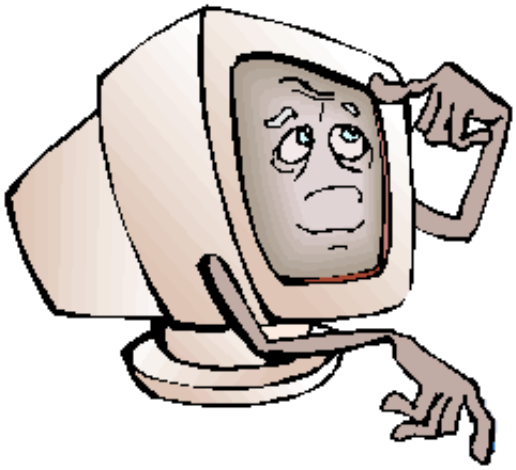
Sébastien Stasse

Initiation à HyperStudio®

Guide d'apprentissage et notions de base

Document de travail



Nom : _____ Classe : _____

Produit par l'École Alex Manoogian

HyperStudio 3.3

Initiation à HyperStudio®

Guide d'apprentissage et notions de base

Conception et réalisation : Sébastien Stasse

Armen-Québec de L'U.G.A.B.
École Alex Manoogian
755 rue Manoogian, Ville St-Laurent
H4N 1Z5

Tel: 514-744-5636
Télécopieur: 514-744-2785
Courier électronique: sebastienstasse@mac.com
http://guide.sypecom.qc.ca

© 2003 - Sébastien Stasse

Initiation à HyperStudio®

Guide d'apprentissage et notions de base

Conception et réalisation : Sébastien Stasse

Sources: certaines illustrations de cet ouvrage sont tirées ou adaptées des banques d'images d'Appleworks.

Révision: Anne-Marie Bergeron.

Tous droits réservés
© Copyright 2003 - Sébastien Stasse

Il est illégal de reproduire une partie quelconque de ce livre sans l'autorisation de l'auteur. La reproduction, par n'importe quel procédé, sera considérée comme une violation du copyright.

Initiation à HyperStudio®

Ce guide d'apprentissage s'adresse aux élèves de niveau primaire ou secondaire. Il a été expérimenté pendant deux années auprès de classes régulières de 5e et 6e années du primaire ainsi qu'en 1re et 2e années du secondaire à l'école Alex Manoogian.

Il est divisé en 11 modules, chacun correspondant à une période d'enseignement d'une heure en classe-laboratoire ou en atelier.

L'ensemble des activités a été conçu pour le logiciel HyperStudio®.

Ce guide d'apprentissage est le huitième d'une série de fascicules portant sur un programme d'initiation aux logiciels-outils (ILO) au primaire. Je tiens à remercier l'École Alex Manoogian et la compagnie Apple Canada pour leur implication dans ce projet.

Guides d'apprentissage ILO

Niveau primaire

1 - Initiation au dessin Bitmap

2 - Initiation à Internet

Niveaux primaire et secondaire

3 - Initiation au traitement de texte

4 - Initiation à la base de données

5 - Initiation au tableur

6 - Le dessin vectoriel et le diaporama

7 - Initiation à iMovie 3

8 - Initiation à HyperStudio®

© 2003 - Sébastien Stasse

Table des matières

1 - Arrière-plan et objets flottants.....Module 1
2 - La barre d'outils.....Module 1
3 - La barre de couleurs.....Module 1
4 - Formes pleines.....Module 1
5 - Style du texte.....Module 1
6 - Ajouter une carte.....Module 1
7 - Déplacement entre les cartes.....Module 1
8 - Enregistrer sous .....Module 1
9 - Quitter HyperStudio.....Module 1

10 - Ajout de boutons.....Module 2
11 - Aspects du bouton .....Module 2
12 - Position du bouton.....Module 2
13 - Actions du bouton : Atteindre.....Module 2
14 - Transitions.....Module 2
15 - Mode lecture.....Module 2
16 - Modifier un bouton.....Module 2

17 - Nombres de couleurs de la pile.....Module 3
18 - Ajout de clip-art.....Module 3
19 - Effets spéciaux appliqués aux images.....Module 3

20 - Objet texte.....Module 4
21 - Actions du texte: atteindre.....Module 4
22 - Modifier un objet texte.....Module 4

23 - Objet graphique.....Module 5
24 - Actions de l'objet graphique: atteindre.....Module 5
25 - Modifier un objet graphique.....Module 5
26 - Rapprocher et Éloigner les objets.....Module 5

27 - Actions sur les objets.....Module 6
28 - Jouer un son.....Module 6
29 - Jouer une séquence ou une vidéo.....Module 6

30 - Insérer le numéro de page.....Module 7
31 - Option chemin.....Module 7

32 - Chronomètre.....Module 8
33 - Utiliser HyperLogo.....Module 8
34 - Fonctions de test.....Module 8

35 - Actions nouveau bouton (ANB).....Module 9
36 - À propos de cette carte.....Module 9

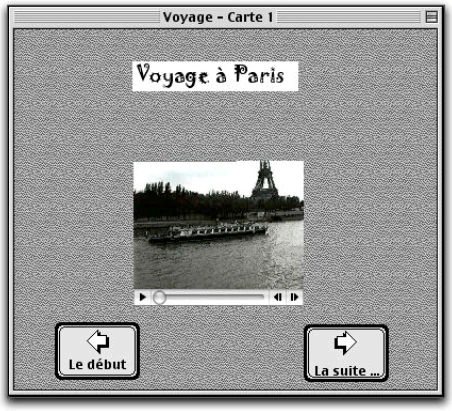
37 - Liens Hypertexte.....Module 10
38 - À propos de cette pile.....Module 10

39 - Masquer la barre de menu.....Module 11
40 - Masquer les objets.....Module 11
41 - Préférences.....Module 11

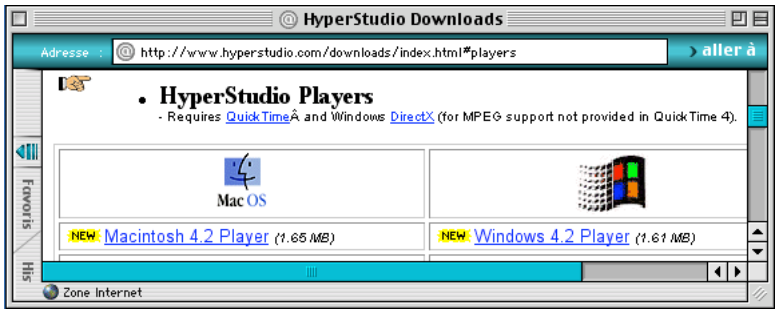
© 2003 - Sébastien Stasse

Qu'est-ce que HyperStudio

HyperStudio est un logiciel qui permet de créer des piles regroupant plusieurs cartes. Chacune des cartes peut comporter du texte, des boutons, des images, du sons, des animations, des clips vidéo ou d'autres éléments multimédia.

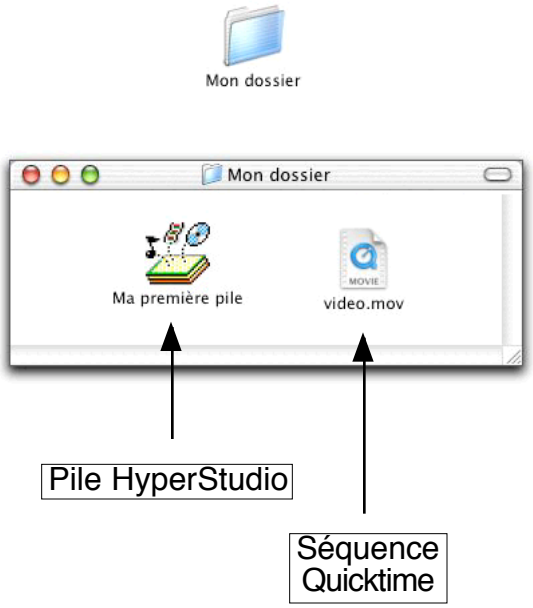


Une pile créée avec le logiciel HyperStudio peut être lue par n'importe quel type d'ordinateur à condition d'installer "HyperStudio Player" qui est distribué gratuitement à l'adresse suivante:



Organisation d'une pile

Une pile regroupe tous les éléments multimédia contenus dans les cartes qui forment cette pile. Seuls les éléments Quicktime ne s'intègrent pas à votre pile. Il s'agira donc de les laisser au même endroit lorsque vous les intégrerez à vos piles.



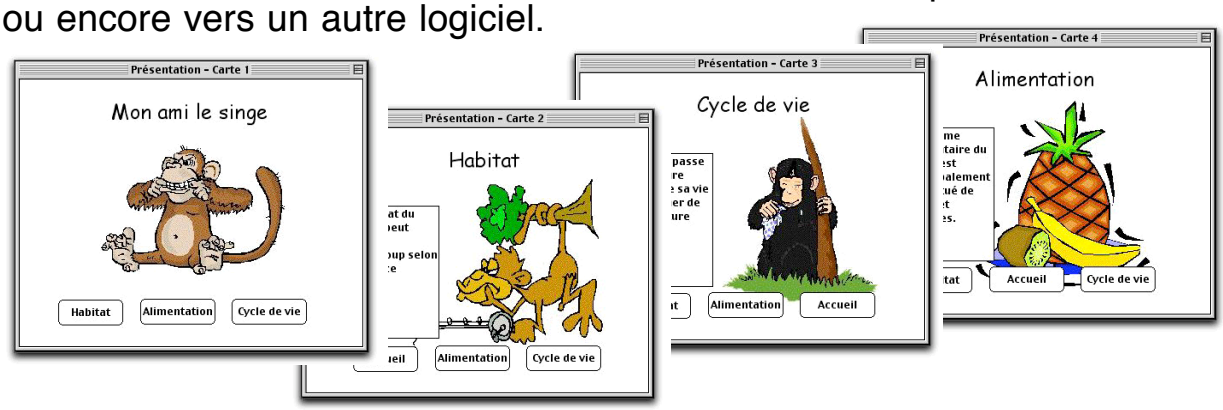
Le plus simple étant de créer un dossier dans lequel vous pourrez placer les éléments Quicktime ainsi que votre pile.

HyperStudio prend en charge les formats de fichiers graphiques suivants: PICT, TIFF, JPEG, PCX, BMP, GIF, MacPaint et Photo-CD.

© 2003 - Sébastien Stasse

Contenu d'une pile

Une pile HyperStudio comprend donc plusieurs cartes. Pour naviguer entre les cartes de la pile, il suffit de créer des liens à l'aide de boutons. Ces derniers conduiront l'utilisateur vers l'une des cartes de la pile, vers une autre pile ou encore vers un autre logiciel.



Entrée dans HyperStudio

Dès l'ouverture de HyperStudio, vous devrez choisir entre créer une nouvelle pile ou ouvrir une pile déjà existante.

Home.Stk - Carte 2
HYPERSTUDIO
Bienvenue !
Si vous utilisez HyperStudio pour la première fois, vous trouverez un résumé des fonctions en cliquant sur le lien hypertexte : Fonctions-clés.
Pour découvrir le monde de l'écriture
Exemples de projets
Mode d'emploi
Le coin des utilisateurs
Médiathèque
Manuels
Nouvelle pile
Ouvrir une pile
Quitter

Permet de créer une nouvelle pile

Permet d'ouvrir une pile déjà existante

Pour quitter Hyperstudio

Faire apparaître les barres d'outil et de couleur

Lors de la création des cartes, il est souvent plus simple d'avoir accès rapidement aux outils de travail. Il est donc utile de faire apparaître les barres de travail:

A) Cliquer sur **Outils** dans la barre de menu

B) Cliquer et Glisser la barre à l'endroit désiré.

Faire la même chose avec le menu **Couleur**.

© 2003 - Sébastien Stasse

1 - Arrière-plan et objets flottants

Les dessins créés avec la barre d'outils et les clip-art font partie de l'arrière-plan d'une carte. Il s'agit du décor de votre carte. Tous les autres objets (boutons, graphiques et textes) flotteront sur l'arrière plan et ne pourront pas être modifiés avec la barre d'outils. Il agiront un peu comme des acteurs de théâtre qui jouent devant le décor.

Objets flottants :
le martien
les boutons

2 - La barre d'outils

La barre d'outils permet de créer et de modifier les dessins qui feront partie de l'arrière-plan des cartes de la pile.

Outil Main
Active les objets
Lit la pile

Outil Pointeur
Déplace les objets

Outils Sélection
(rectangulaire, circulaire, lasso)
Sélectionne des parties de carte

Outil Bouton
Édite et déplace les boutons

Outil Pinceau
Pour dessiner à main levée

Outil Graphique
Édite et déplace les objets graphiques

Outil Aérographe
Vaporise des points

Outil Texte
Édite et déplace les objets texte

Outil Remplissage
Remplit une forme fermée

Outil Gomme
Efface des parties de l'arrière-plan

Outil Formes
(Rectangle, Ovale, Rectangle arrondi)
Pour dessiner des formes g
triques

Outil Traits
Trace des lignes

Outil Crayon
Pour dessiner à main levée

Outil Pipette
Sélectionne une couleur

Outil Texte
Écrire du texte dans l'arrière-plan

Outil Loupe
Agrandit l'arrière-plan

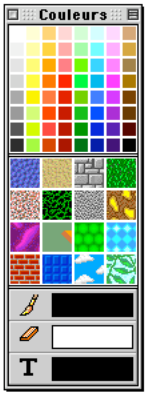
© 2003 - Sébastien Stasse

3 - La barre de couleurs

La barre de couleurs permet de modifier les couleurs des objets en arrière-plan des cartes.

Palette de couleurs
Sélectionne la couleur désirée

Palette de motifs
Sélectionne le motif désiré



Témoin de dessin
Affiche la couleur ou le motif en cours

Témoin de gomme
Affiche la couleur ou le motif de la gomme

Témoin de texte
Affiche la couleur du texte

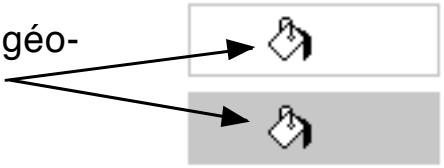
4 - Formes pleines

Par défaut, lors de l'ouverture d'une nouvelle pile, les formes géométriques qui seront dessinées sur l'arrière-plan de la carte ne seront pas pleines.

En fait, la couleur choisie qui apparaît dans le **témoin de dessin** sera utilisée pour colorer la ligne extérieure des formes géométriques.

Témoin de dessin

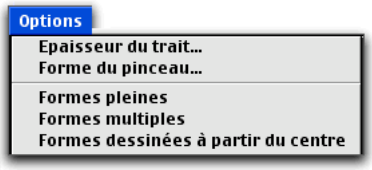
Il est ensuite nécessaire de colorier la forme géométrique à l'aide de l'outil **Remplissage**.



L'option suivante permet de faire remplir la forme géométrique dès sa création:

A) Cliquer sur **Option**.

B) Glisser sur **Formes pleines**.
ou sur **Formes multiples**



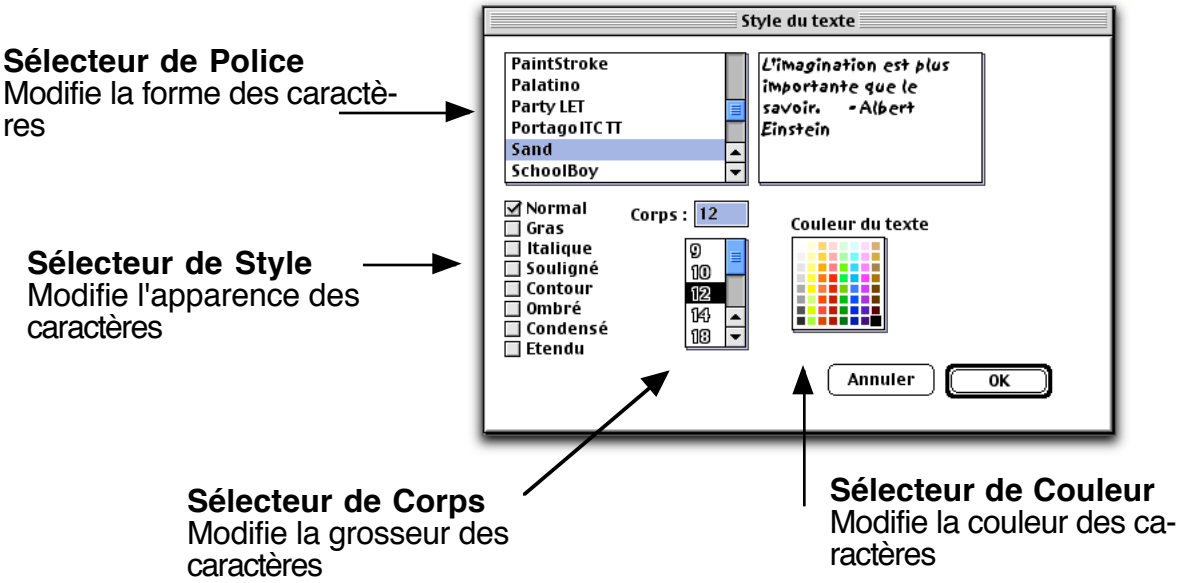
© 2003 - Sébastien Stasse

5 - Style du texte

Cette option permet de changer la police, le corps, le style ou la couleur des caratères écrit avec l'outil Texte. Il faut choisir ces options avant d'écrire.

A) Cliquer sur **Options**.

B) Glisser sur **Style du texte**.



Sélecteur de Police
Modifie la forme des caractères

Sélecteur de Style
Modifie l'apparence des caractères

Sélecteur de Corps
Modifie la grosseur des caractères

Sélecteur de Couleur
Modifie la couleur des caractères

6 - Ajouter une carte

Votre pile peut contenir plusieurs cartes qui seront liées en elles. Pour faire l'ajout d'une carte:

A) Cliquer sur **Édition**.

B) Glisser sur **Nouvelle carte** ...

La fonction **Modèles de cartes** permet d'ajouter une carte déjà formatée selon un modèle déterminé.

© 2003 - Sébastien Stasse

7 - Déplacement entre les cartes

Lorsque votre pile contient plusieurs cartes, il est possbile de basculer d'une carte à l'autre en utilisant les fonctions suivantes:

A) Cliquer sur **Déplacements**.

B) Glisser sur le déplacement désiré

Il est aussi possible d'utiliser les raccourcis clavier pour effectuer les déplacement dans la pile.

> Carte précédente

1 Première carte

< Carte suivante

9 Dernière carte

8 - Enregistrer sous ...

Pour conserver votre travail, il est nécessaire d'enregistrer votre pile.

A) Cliquer sur **Fichier**

B) Glisser sur **Enregistrer la pile sous ...**

Le nom donné à la pile sera ensuite affiché au haut de chacune des cartes de la pile.

9 - Quitter HyperStudio

A) Cliquer sur **Fichier**

B) Glisser sur **Quitter**

© 2003 - Sébastien Stasse

Activité

Suivre les directives suivantes pour réaliser le projet.

a) Dans votre espace de travail, créer un dossier et le nommer : **Module 1**.

b) Créer une pile comprenant 3 cartes décrivant: votre style de musique préférée ainsi que vos groupes ou chanteurs favoris.

c) Chaque carte de votre pile doit comprendre:

- des éléments de texte de styles différents,
- des figures géométriques (pleines ou vides) et de couleurs différentes.

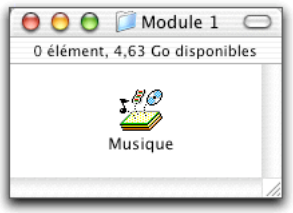
d) Les informations suivantes devront apparaître sur les cartes:

- La première carte doit contenir votre nom.

- La seconde carte doit contenir au moins 10 mots sans faute d'orthographe.

- La troisième carte doit indiquer au moins un site internet d'un de vos groupes ou chanteurs favoris.

e) Enregistrer votre pile dans le dossier "**Module 1**" sous le nom : **Musique**.



© 2003 - Sébastien Stasse

10 - Ajout de boutons

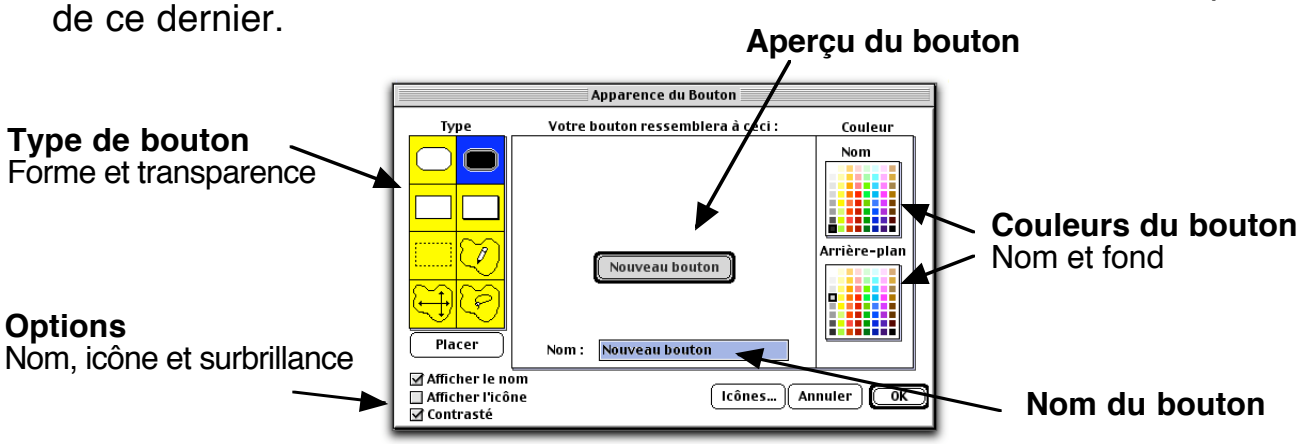
Les boutons permettent à l'utilisateur de se déplacer entre les différentes cartes de votre pile. Pour créer un bouton, suivre les directives suivantes:

A) Cliquer sur **Objet** dans la barre de menu

B) Glisser sur **Ajouter un bouton**.

11 - Aspects du bouton

Lors de la création d'un bouton, il est nécessaire de déterminer l'aspect de ce dernier.

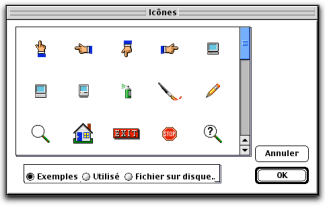


Bouton visible: le bouton sera affiché sur la cartes avec la forme choisie

Bouton invisible: le bouton sera invisible sur la carte

☑ **Afficher le nom** : le nom du bouton sera affiché sur la carte
☐ **Afficher l'icône** : une icône sera affichée dans le bouton
☑ **Contrasté** : lorsque cliqué, le bouton change de couleur

Icônes... : permet d'attribuer une icône au bouton



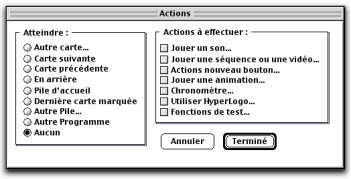
12 - Position du bouton

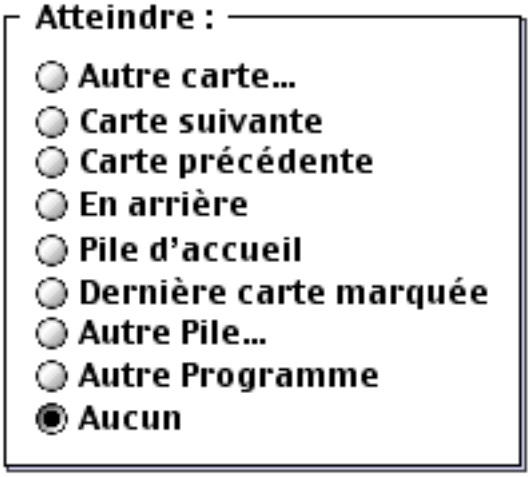
Lorsqu'on a choisi les attributs du bouton, il suffit de cliquer sur

Un message apparaîtra alors pour permettre de positionner le bouton à l'endroit voulu sur la carte. Déplacer le bouton en cliquant dessus et en le glissant à l'endroit voulu.

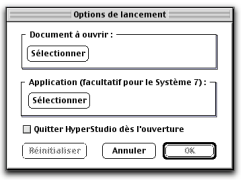
13 - Actions du bouton : Atteindre

Lorsque le bouton est positionné, il faut déterminer sa fonction. L'une des principale fonction du bouton est de permettre à l'utilisateur de naviguer d'une carte à l'autre.

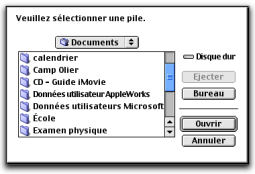




- **:** se rendre à une autre carte de la pile
- **:** se rendre à la carte qui suit
- **:** se rendre à la carte qui précédente
- **:** se rendre à la dernière carte visitée
- **:** se rendre à la pile d'ouverture d'HyperStudio
- **:** menu **Objet**; **À propos de la carte**
- **:** permet d'ouvrir une autre pile HyperStudio™
- **:** ouvrir un autre logiciel ou document
- **:** aucun déplacement



Autre programme: menu permettant de choisir le document ou l'application à ouvrir.



Autre pile: menu permettant de choisir la pile à ouvrir.

14 - Transitions

La dernière étape de la création d'un bouton consiste à choisir la transition. Cette dernière permet de passer à une autre carte en ajoutant de l'animation.

Cliquer sur Terminé pour revenir à la carte.

15 - Mode lecture

Pour rendre les boutons fonctionnels, il est nécessaire de se placer en mode lecture en cliquant sur l'outil **Main**.

16 - Modifier un bouton

Il est possible de modifier l'ensemble des caractéristiques d'un bouton une fois que ce dernier est créé.

A) Cliquer sur l'outil **Bouton** ( ) ou **Pointeur** ( )

B) Double cliquer sur le bouton à modifier
ou cliquer et glisser le bouton pour le déplacer.

Le bouton se créera toujours par dessus l'arrière-plan de la carte

© 2003 - Sébastien Stasse

Activité

Suivre les directives suivantes pour réaliser le projet.

a) Dans votre espace de travail, créer un dossier et le nommer : **Module 2**

b) Créer une pile comprenant 3 cartes et portant sur un questionnaire vrai ou faux au sujet de votre choix.

c) La première carte de la pile doit comprendre:

- 5 questions sur le sujet choisi.
- 1 bouton "VRAI" et un bouton "FAUX" pour chaque question,
- Des formes géométriques.

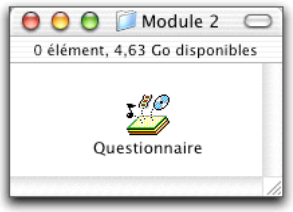
d) La deuxième carte doit contenir un message de félicitation et correspondra à une bonne réponse.

Cette carte doit aussi contenir un bouton pour revenir à la première carte de la pile.

e) La troisième carte doit contenir un message d'erreur et correspondra à une bonne réponse.

Cette carte doit aussi contenir un bouton pour revenir à la première carte de la pile.

f) Faire un lien entre chaque bouton et la carte à atteindre et ajouter des transitions

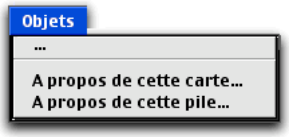


g) Enregistrer votre pile dans le dossier "**Module 2**" sous le nom : **Questionnaire**.

© 2003 - Sébastien Stasse

17 - Nombre de couleurs de la pile

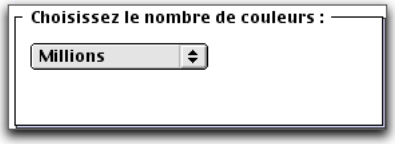
Par défaut, une nouvelle pile HyperStudio est conçue pour une résolution de 256 couleurs. Si vous souhaitez ajouter des images ou des clip-art et obtenir une bonne qualité à l'écran, il peut s'avérer nécessaire de modifier cette valeur.



A) Cliquer sur **Objets**.

B) Glisser sur **À propos de cette pile**.

C) Cliquer sur [Changer le nombre de couleurs ou la taille]

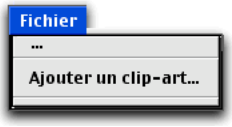


D) Modifier le menu pour obtenir des millions de couleurs

E) Cliquer sur [OK]

18 - Ajout de clip-art

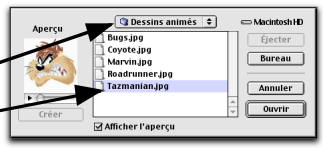
Les clip-art sont des images qui sont ajoutées dans l'arrière plan de la carte. Une fois ajoutés, ils pourront être déplacées avec les outils **Sélection** (⬚ ◌) de la barre d'outils.



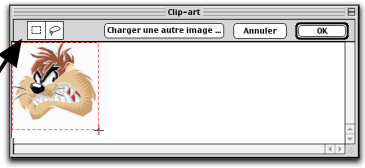
A) Cliquer sur **Fichier** dans la barre de menu.

B) Glisser sur **Ajouter un clip-art**.

C) Sélectionner le fichier.

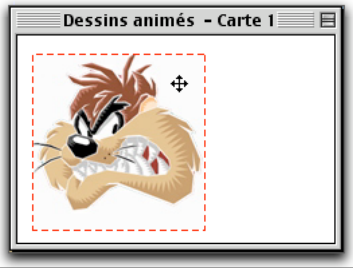


D) Cliquer sur [Ouvrir]



E) Sélectionner la zone d'image désirée, à l'aide des outils sélection rectangulaire ou lasso.

F) Cliqur sur [OK]



G) Déplacer l'image à l'endroit voulu sur la carte et cliquer à côté de la zone sélectionnée.

© 2003 - Sébastien Stasse

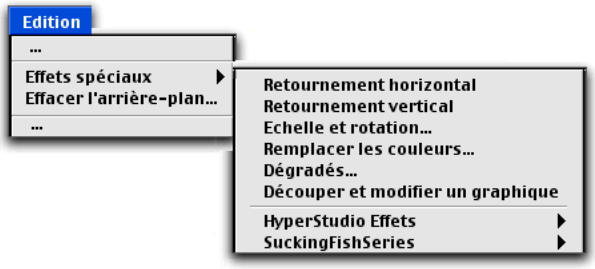
19 - Effets spéciaux appliqués aux images

Le dessin d'arrière-plan, qui peut comprendre des clip-art, peut être modifié avec des effets spéciaux.

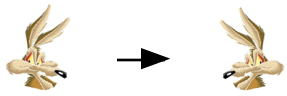
A) Cliquer sur **Édition**.

B) Glisser sur **Effets spéciaux**.

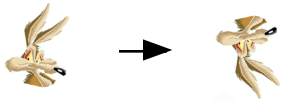
C) Sélectionner l'effet désiré.



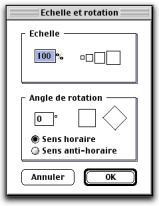
Retournement horizontal:



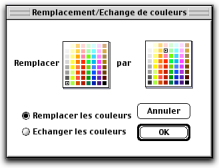
Retournement vertical:



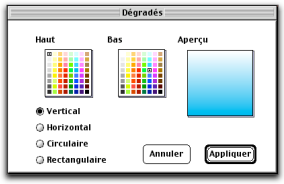
Echelle et rotation:



Remplacer les couleurs: Permet de remplacer une couleur par une autre dans la zone sélectionnée.



Dégradés: Pour dessiner une transition dégradée en deux couleurs dans la zone sélectionnée.



Découper et modifier un graphique: Permet de redimentionner la zone sélectionnée.

HyperStudio Effects:
SuckingFish series:

Il s'agit de modules externes (Plug-ins) permettant d'utiliser des effets provenant d'autres logiciels (Photoshop) ou d'autres fabriquants (Pixar, Xaos, etc...)

Il suffit de déposer les fichiers de plug-ins directement dans le dossier du même nom situé dans le dossier HyperStudio HD

Activité

Suivre les directives suivantes pour réaliser le projet.

a) Dans votre espace de travail, créer un dossier et le nommer : **Module 3**

b) Créer une pile comprenant 4 cartes et portant sur une présentation publicitaire d'un produit de votre choix.

c) La première carte de la pile doit comprendre:

- au moins 3 boutons avec des liens vers les autres cartes
- l'image du produit
- des formes géométriques.

d) La deuxième carte doit contenir:

- une description détaillée du produit.
- des boutons pour se rendre aux 3 autres cartes de la pile.

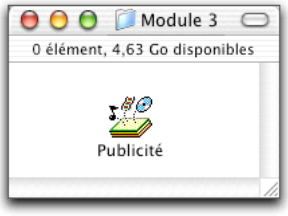
e) La troisième carte doit contenir:

- le prix ainsi qu'une comparaison avec un produit concurrent.
- des boutons pour se rendre aux 3 autres cartes de la pile
- des photos ou dessins des produits mentionnés.

f) La quatrième carte doit:

- indiquer comment se procurer le produit
- les différentes façons d'acquitter le paiement.
- contenir des boutons pour se rendre aux 3 autres cartes de la pile.

g) Enregistrer votre pile dans le dossier "**Module 3**" sous le nom : **Publicité**.



© 2003 - Sébastien Stasse

20 - Objet texte

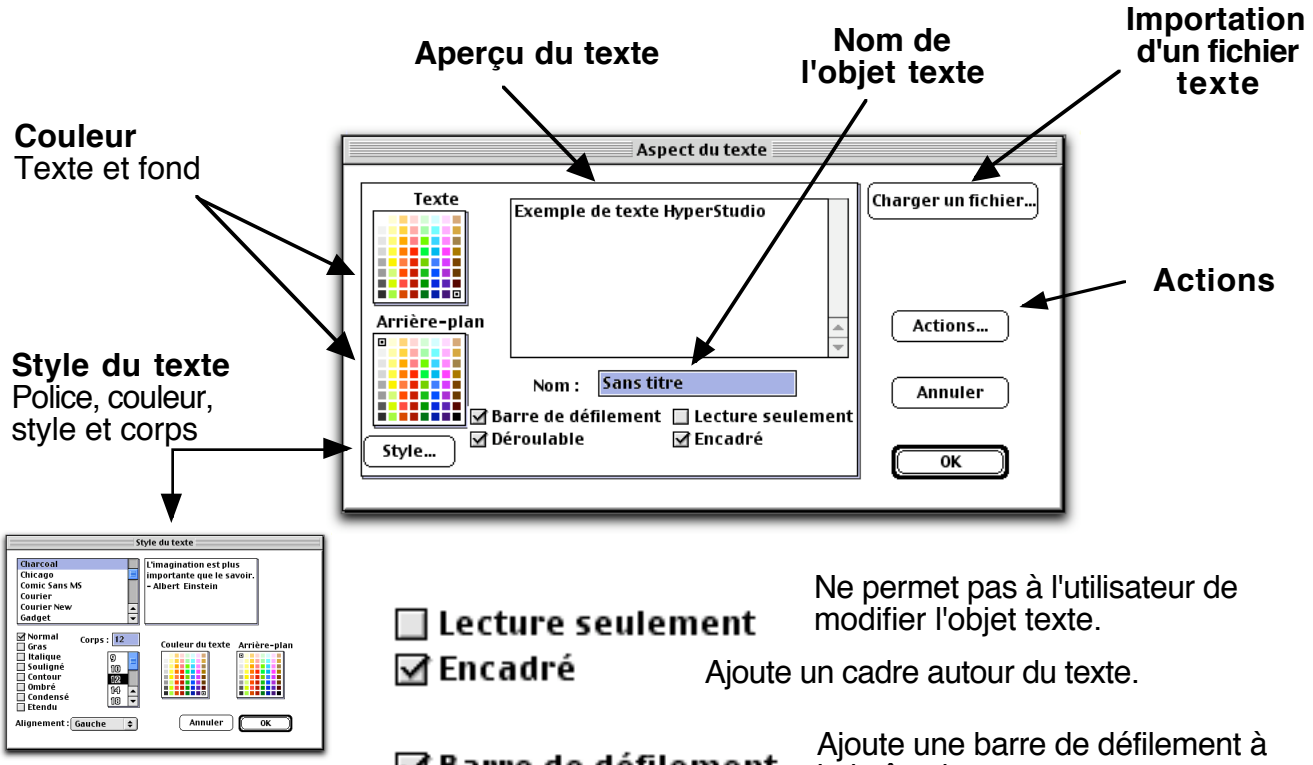
Contrairement aux objets créés avec l'outil de dessin texte, les objets textes peuvent être modifiés à tout moment et flotteront sur l'arrière-plan.

A) Cliquer sur **Objets**.

B) Glisser sur **Ajouter un objet texte**.

C) Déterminer la grandeur de la zone de texte.

D) Déterminer l'aspect du texte.

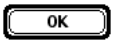


☐ **Lecture seulement** — Ne permet pas à l'utilisateur de modifier l'objet texte.

☑ **Encadré** — Ajoute un cadre autour du texte.

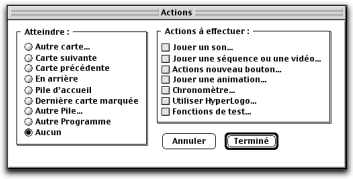
☑ **Barre de défilement** — Ajoute une barre de défilement à la boîte de texte.

☑ **Déroulable** — Permet de suivre le texte écrit même s'il dépasse de la boîte de texte.

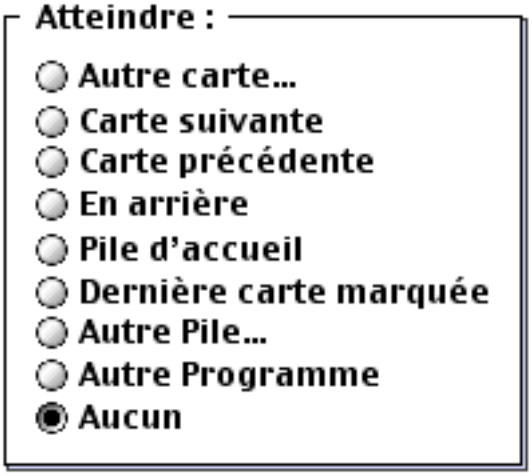
E) Cliquer sur 

© 2003 - Sébastien Stasse

21 - Actions du texte : Atteindre



Lorsque le texte est positionné, il est possible de lui appliquer plusieurs fonctions. La fonction **Atteindre** permet le même type de déplacements que ceux des boutons.



: se rendre à une autre carte de la pile
: se rendre à la carte qui suit
: se rendre à la carte qui précédante
: se rendre à la dernnière carte visitée
: se rendre à la pile d'ouverture d'HyperStudio
: menu **Objet**; **À propos de la carte**
: permet d'ouvrir une autre pile HyperStudio™
: ouvrir un autre logiciel ou document
: aucun déplacement

Si cette fonctionne est activée, il sera donc nécessaire de déterminer une transition qui sera effective lorsque l'utilisateur cliquera sur la zone de texte.

22 - Modifier un objet texte.

Il est possible de modifier l'ensemble des caractéristiques d'une zone de texte une fois que cette dernière est créée.

A) Cliquer sur l'outil **Texte** ( ) ou **Pointeur** ( )

B) Double cliquer sur la zone de texte à modifier
ou cliquer et glisser la zone de texte pour la déplacer.

© 2003 - Sébastien Stasse

Activité

Suivre les directives suivantes pour réaliser le projet.

a) Dans votre espace de travail, créer un dossier et le nommer : **Module 4**

b) Créer une pile comprenant au moins 5 cartes et portant sur un journal interactif.

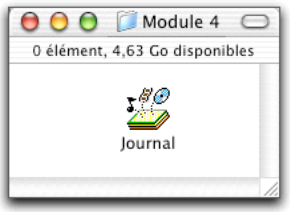
c) La première carte de la pile doit comprendre:

- le titre et la liste des sujets traités
- plusieurs boutons avec des liens vers les autres cartes
- des formes géométriques
- des transitions

d) Toutes les autres cartes doivent contenir:

- un reportage d'au moins 20 mots sur le sujet de votre choix.
- au moins un bouton pour revenir à la carte d'accueil
- des photos ou images illustrant votre sujet
- une adresse URL indiquant la source de votre reportage

e) Enregistrer votre pile dans le dossier "**Module 4**" sous le nom : **Journal**.



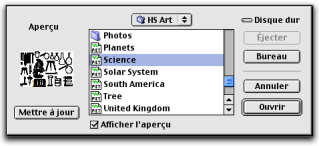
© 2003 - Sébastien Stasse

23 - Objets graphique

Contrairement aux objets créés avec les outils de dessin, les objets graphiques peuvent être modifiés à tout moment et flotteront sur l'arrière-plan.

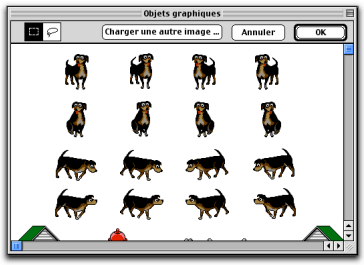
A) Cliquer sur **Objets**.

B) Glisser sur **Ajouter un objet graphique**.



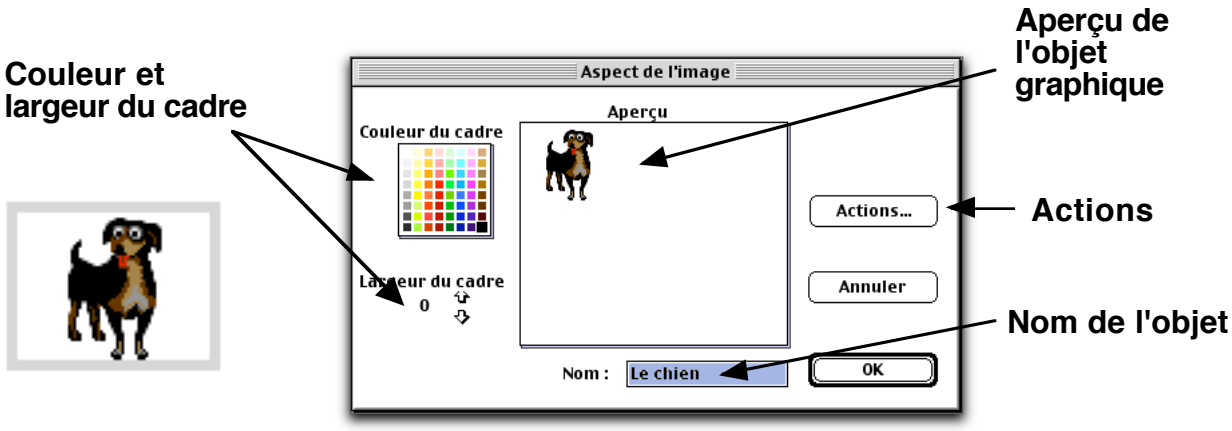
C) Sélectionner le fichier contenant l'objet graphique et cliquer sur [Ouvrir]

D) Sélectionner la partie de l'image désirée à l'aide des outils Sélectionner (⬚) ou Lasso ( ) et cliquer sur [OK]



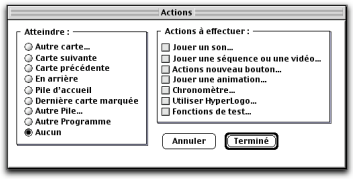
E) Déterminer l'emplacement de votre objet graphique sur la carte et cliquer ensuite à côté de l'objet pour le désélectionner.

F) Déterminer l'aspect de l'image



E) Cliquer sur [OK]

24 - Actions de l'objet graphique : Atteindre



Grâce au bouton "Actions" de la fenêtre d'Aspects, il est possible d'appliquer plusieurs fonctions à un objet graphique. La fonction **Atteindre** permet le même type de déplacements que ceux des objets Boutons ou Texte.

Voir 20 - Action de texte (Atteindre) au Module 4.

25 - Modifier un objet graphique.

Il est possible de modifier l'ensemble des caractéristiques d'un objet graphique une fois que ce dernier est créé.

A) Cliquer sur l'outil **Graphique** ( ) ou **Pointeur** ( )

B) Double cliquer sur l'objet graphique à modifier
ou cliquer et glisser l'objet graphique pour le déplacer.

26 - Rapprocher et Éloigner les objets.

Les objets crées en dernier se retrouvent par dessus ceux créés précédemment. Ces deux fonctions permettent de modifier cet ordre.

A) Sélectionner l'objet.

B) Cliquer sur **Objet**.

C) Glisser sur **Rapprocher** ou **Éloigner.**

© 2003 - Sébastien Stasse

Activité

Suivre les directives suivantes pour réaliser le projet.

a) Dans votre espace de travail, créer un dossier et le nommer : **Module 5**

b) Créer une pile comprenant au moins 6 cartes et portant sur un questionnaire visuel.

c) La première carte de la pile doit comprendre:

- le sujet du questionnaire
- le mode d'emploi
- des zones cliquables et des transitions.

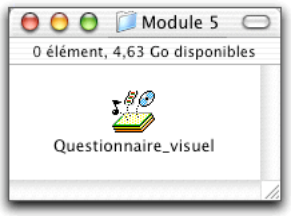
d) Trois des autres cartes doivent contenir:

- une question où le choix de réponse est une photo ou une image
- des liens indiquant si la réponse est bonne ou mauvaise
- des liens permettant d'aller à une autre question

e) Les 2 dernières cartes doivent contenir:

- un message de bonne ou de mauvaise réponse
- des photos ou dessins
- des liens pour passer à une question suivante ou revenir à la carte d'accueil.

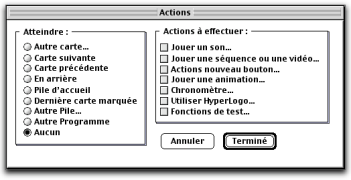
f) Enregistrer votre pile dans le dossier "**Module 5**" sous le nom : **Questionnaire_visuel**.

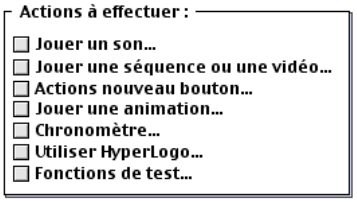


© 2003 - Sébastien Stasse

27 - Actions sur les objets

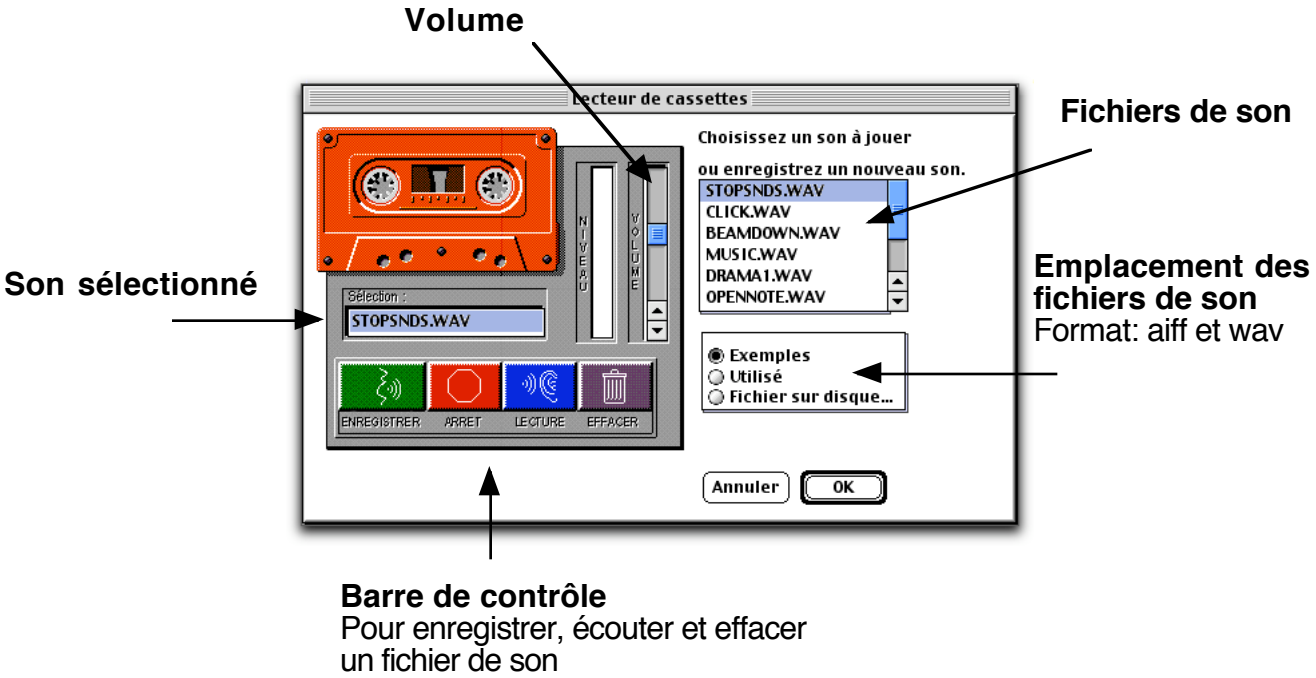
En plus des déplacements vers d'autres cartes ou vers d'autres logiciels, le menu **Action** permet de programmer certaines actions. Ce menu est accessible lorsqu'on créé un bouton ou encore lorsqu'on clique sur le bouton **Action** (Actions...) lors de la création d'un objet texte ou d'un objet graphique.





28 - Jouer un son

Cette action permet de faire entendre un son lorsque l'on cliquera sur l'objet en mode lecture ( ).



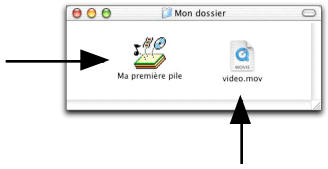
Cliquer ensuite sur OK puis sur Terminé .

29 - Jouer une séquence ou une vidéo...

Cette action permet de lire une séquence Quicktime ou même d'en créé une si une caméra est branchée à votre ordinateur.

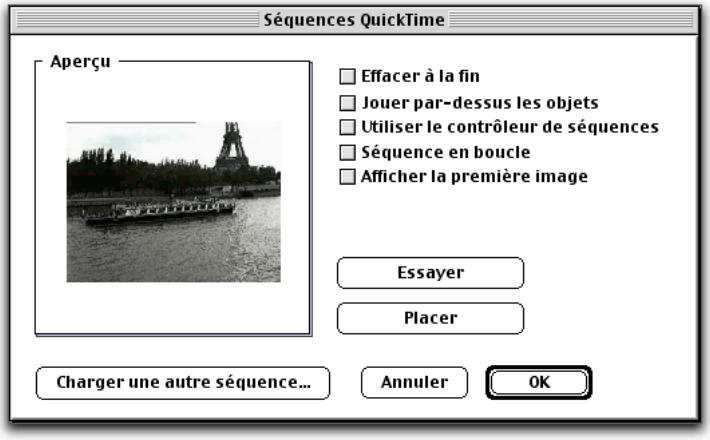
A) Sélectionner la séquence Quicktime

Comme la séquence Quicktime ne sera pas intégrée à votre pile, il est préférable que le fichier soit dans le même dossier que la pile.



B) Placer la séquence à l'endroit désiré de la carte

C) Choisir les options



Effacer à la fin
La séquence disparaît lorsqu'elle est terminée

Jouer par -dessus les objets
La séquence joue au premire-plan

Utiliser le contrôleur de séquences

Séquence en boucle
La séquence jouera sans arrêt, tant que la carte sera affichée

Afficher la première image
La première image du vidéo sera affichée sur la carte.

D) Cliquer sur OK puis Terminé .

Activité

Suivre les directives suivantes pour réaliser le projet.

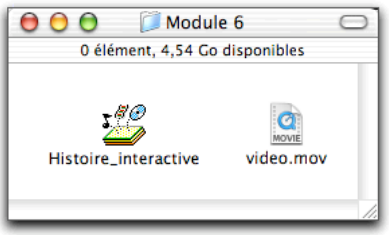
a) Dans votre espace de travail, créer un dossier et le nommer : **Module 6**

b) Créer une pile comprenant au moins 4 cartes et portant sur une histoire ou un conte interactif. En lisant l'histoire, l'utilisateur devra pouvoir cliquer sur certains éléments et activer un son ou une séquence vidéo en rapport avec le déroulement de l'histoire.

c) Chaque carte de la pile doit comprendre:

- une partie de l'histoire comprenant au moins 30 mots par carte
- plusieurs zones cliquables (textes, images ou boutons)
- des actions sur les zones cliquables (sons ou vidéo)

f) Enregistrer votre pile dans le dossier "**Module 6**" sous le nom : **Histoire_interactive**.



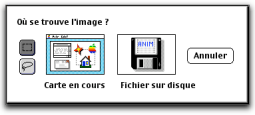
© 2003 - Sébastien Stasse

30 - Jouer une animation

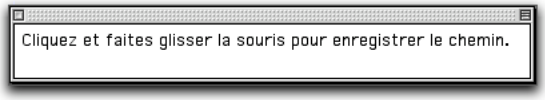
Une animation est constituée d'une image qui se déplace sur une carte selon un trajet déterminé. Cette image peut-être statique ou animée. Dans ce dernier cas, il est nécessaire de disposer d'un fichier gif animé.

A) Dans la fenêtre **Actions**, cocher **Jouer une animation**.

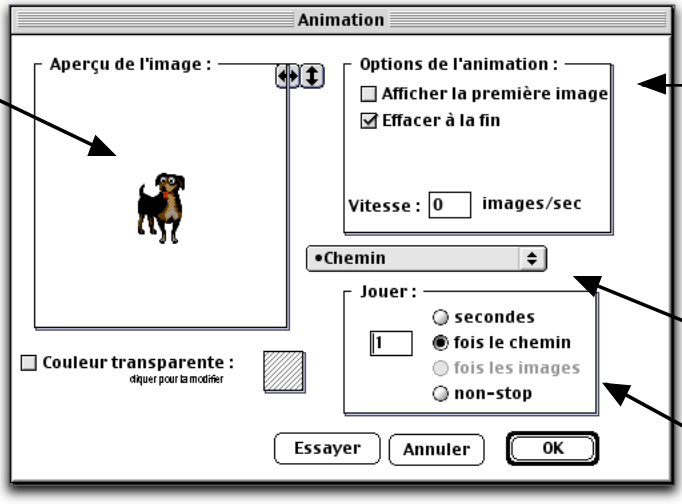
B) Déterminer l'emplacement de l'image.



C) Cliquer et glisser la souris pour déterminer le trajet de l'image.



D) Choisir les options



Aperçu

Couleur transparente
Détermine quelle couleur sera transparente

Afficher la première image
La première position de l'image ne sera pas affichée sur la carte

Effacer à la fin
L'animation sera effacée lorsque terminée

Vitesse
Pour déterminer la vitesse d'une animationà images miltiples

Chemin
Voir: 31 - Option de chemin

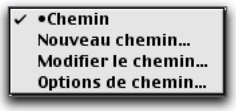
Jouer
Détermine la durée de l'animation

E) Cliquer ensuite sur OK puis sur Terminé.

Ne pas oublier de se placer en mode lecture ( ).

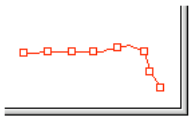
31 - Option chemin

Cette option permet de modifier le chemin qui sera parcouru par l'animation.



Nouveau chemin
Permet de déterminer un autre chemin à l'aide la souris

Modifier le chemin
Pour modifier le chemin à l'aide la souris. Le chemin apparaît alors comme une série de carrés rouges reliés par des lignes. Il est alors possible de déplacer chaque carré pour modifier ainsi le chemin.

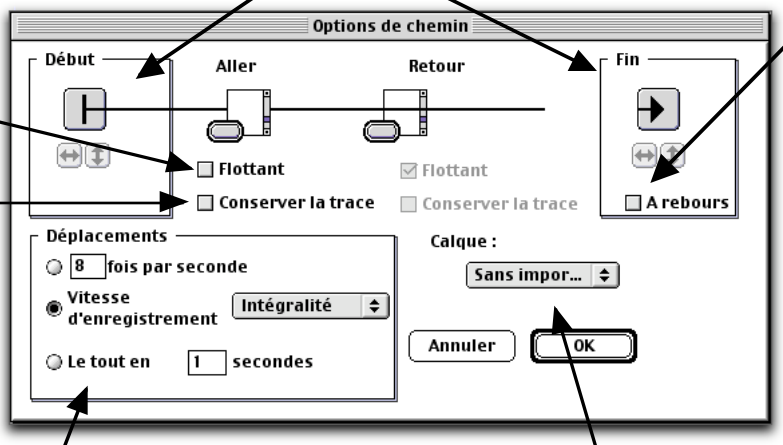


Options de chemin
Options avancées:

Début - Fin
Détermine le sens de l'animation

À rebours
Pour que l'animation joue à l'envers.

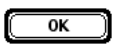
Flottant
Détermine si l'animation passera au dessus ou en dessous des objets.



Conserver la trace
Chaque image de l'animation pourra rester affichée.

Déplacements
Détermine la vitesse des déplacements

Calque
Si plusieurs animations jouent sur une même carte, cette option détermine celle qui jouera à l'avant-plan

Cliquer ensuite sur 

.

© 2003 - Sébastien Stasse

Activité

Suivre les directives suivantes pour réaliser le projet.

a) Dans votre espace de travail, créer un dossier et le nommer : **Module 7**

b) Créer une pile comprenant au moins 5 cartes et portant sur une enquête de détective sur la scène du crime.

c) La première carte de la pile doit comprendre:

- une explication du crime commis
- des liens vers les autres cartes de la pile

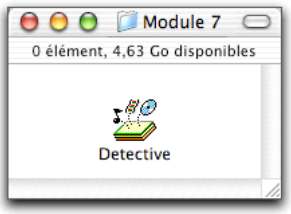
d) Toutes les autres cartes doivent contenir:

- des indices dissimulés sous forme de zones cliquables
- des liens vers les autres cartes de la pile

e) Les 3 dernières cartes doivent contenir:

- une liste des suspects et la possibilité de choisir un coupable
- un message de réussite ou d'échec de l'enquête
- des photos ou dessins
- des liens pour revenir à la carte d'accueil.

f) Enregistrer votre pile dans le dossier "**Module 7**" sous le nom : **Detective**.



© 2003 - Sébastien Stasse

32 - Chronomètre

Cette fonction permet d'activer un délai dès que la carte soit affichée ou après avoir cliqué sur l'objet. Après ce délai, l'action qui aura été définie s'activera.

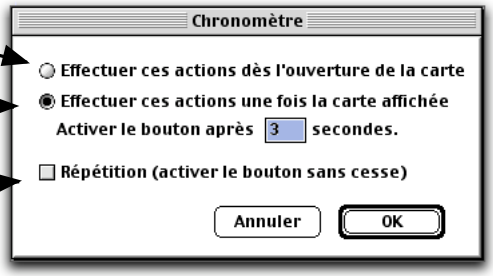
A) Dans la fenêtre **Actions**, cocher **Chronomètre**.

B) Choisir les options:

Active le choronmètre dès l'ouverture de la carte

Active le choronmètre après le nombre de secondes indiqué

Réactive le chronomère indéfiniment après la durée de l'action

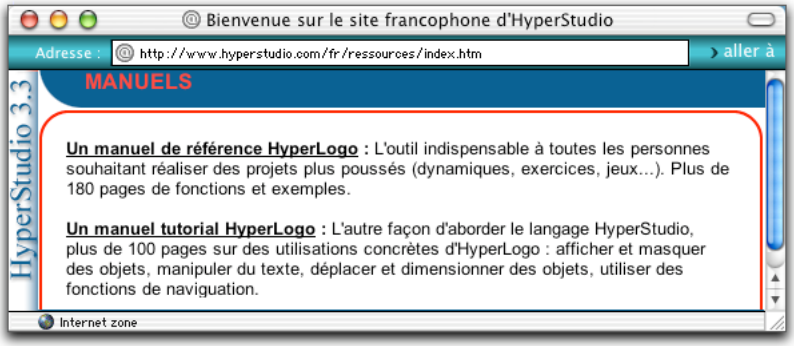

Chronomètre
Effectuer ces actions dès l'ouverture de la carte
Effectuer ces actions une fois la carte affichée
Activer le bouton après 3 secondes.
Répétition (activer le bouton sans cesse)
Annuler
OK

C) Cliquer sur OK .

D) Déterminer une action à accomplir.

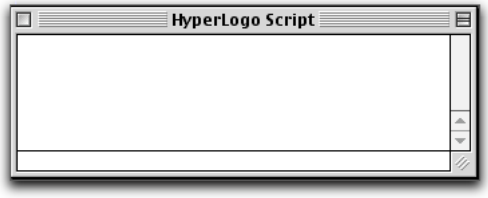
33 - Utiliser HyperLogo

HyperLogo est un langage de programmation. Il peut être utilisé pour activer plusieurs fonctions d'HyperStudio. Pour plus d'informations, consultez le manuel de référence HyperLogo à l'adresse suivante:


Bienvenue sur le site francophone d'HyperStudio
Adresse :
http://www.hyperstudio.com/fr/ressources/index.htm
aller à
MANUELS
HyperStudio 3.3
Un manuel de référence HyperLogo : L'outil indispensable à toutes les personnes souhaitant réaliser des projets plus poussés (dynamiques, exercices, jeux...). Plus de 180 pages de fonctions et exemples.
Un manuel tutorial HyperLogo : L'autre façon d'aborder le langage HyperStudio, plus de 100 pages sur des utilisations concrètes d'HyperLogo : afficher et masquer des objets, manipuler du texte, déplacer et dimensionner des objets, utiliser des fonctions de naviguation.
Internet zone

A) Dans la fenêtre **Actions**, cocher **Utiliser HyperLogo**.

B) Écrire les fonctions

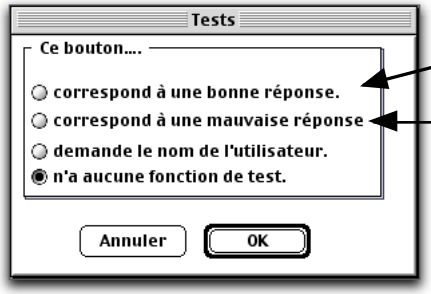


34 - Fonctions de test

Les fonctions de test permettent de garder de traces des objets sur lesquels l'utilisateur a cliqué. Les résultats sont alors conservés dans un fichier texte.

A) Dans la fenêtre **Actions**, cocher **Fonctions de test**.

B) Choisir les options:



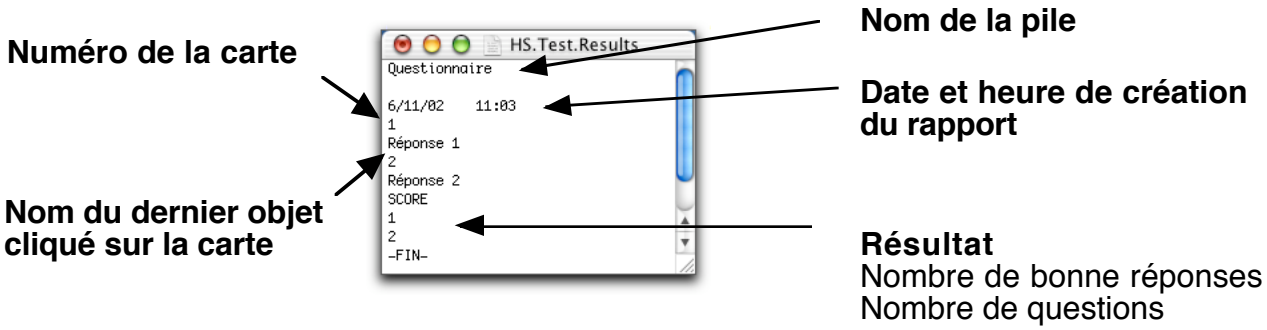
Ajoute 1 au résultat total

N'ajoute rien au résultat total

C) Cliquer ensuite sur OK .

Les informations seront alors inscrites dans un fichier texte qui sera nommé HS.Test.Results. Habituellement placé au même endroit que votre pile.

Ce fichier de texte contiendra plusieurs informations dont le nom du dernier objet cliqué sur la carte. L'objet doit avoir la fonction de test activée.



Activité

Suivre les directives suivantes pour réaliser le projet.

a) Dans votre espace de travail, créer un dossier et le nommer : **Module 8.**

b) Créer une pile comprenant au moins 6 cartes et portant sur un examen de la matière de votre choix.

c) La première carte de la pile doit comprendre:

- le sujet de votre examen
- les instructions
- un lien vers la première question de l'examen

d) Toutes les autres cartes doivent contenir:

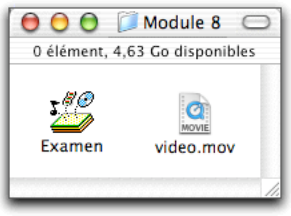
- une question à choix multiple comportant 4 choix différents
- un bouton avec son pour chaque choix de réponse
- l'enregistrement automatique de la réponse à l'aide de la fonction de test
- au moins une carte comportant un chronomètre

e) La dernière carte doit contenir:

- un bouton pour quitter HyperStudio à l'aide de la commande HyperLogo suivante: "quit".

f) Vérifier que la pile créée bien le fichier HS.Test.Results sur le disque dur de votre ordinateur.

g) Enregistrer votre pile dans le dossier "**Module 8**" sous le nom : **Examen**.



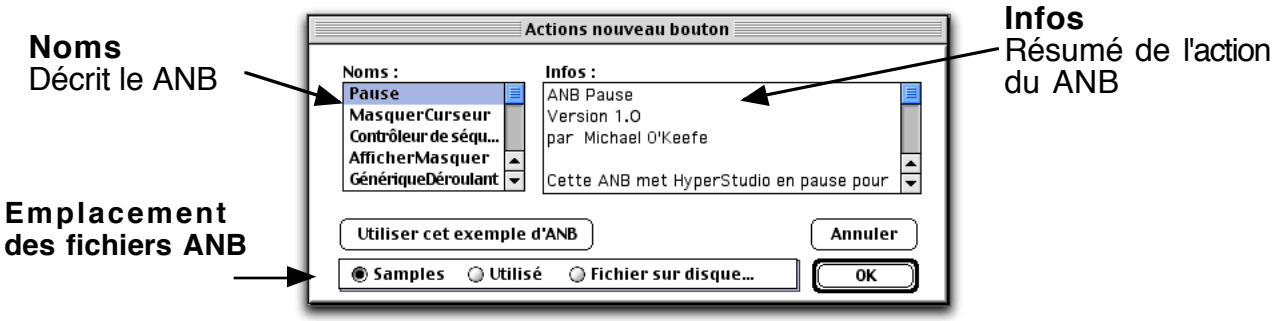
© 2003 - Sébastien Stasse

35 - Actions nouveau bouton (ANB)

Plusieurs autres actions peuvent être attribuées aux objets. Ces actions son contenues dans les fichiers appelés ANB (ou NBA en anglais) et placés dans le dossier du même nom. Pour activer un ANB:

A) Dans la fenêtre **Actions**, cocher **Actions nouveau bouton**.

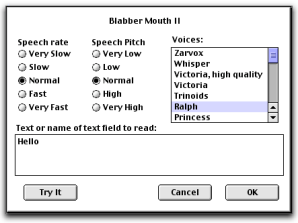
B) Choisir l'action désirée:



C) Cliquer sur Utiliser cet exemple d'ANB pour utiliser le ANB choisi.

D) Selon le type de ANB choisi, différentes options s'afficheront. Il peut s'agir de commandes ou de texte à inscrire ou encore d'options à cocher. Les explications de chaque ANB sont contenues dans la section **Infos**.

Options de l'ANB "Machine à écrire"



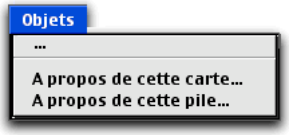
Options de l'ANB "Blablateur"

C) Cliquer sur OK.

36 - A propos de cette carte

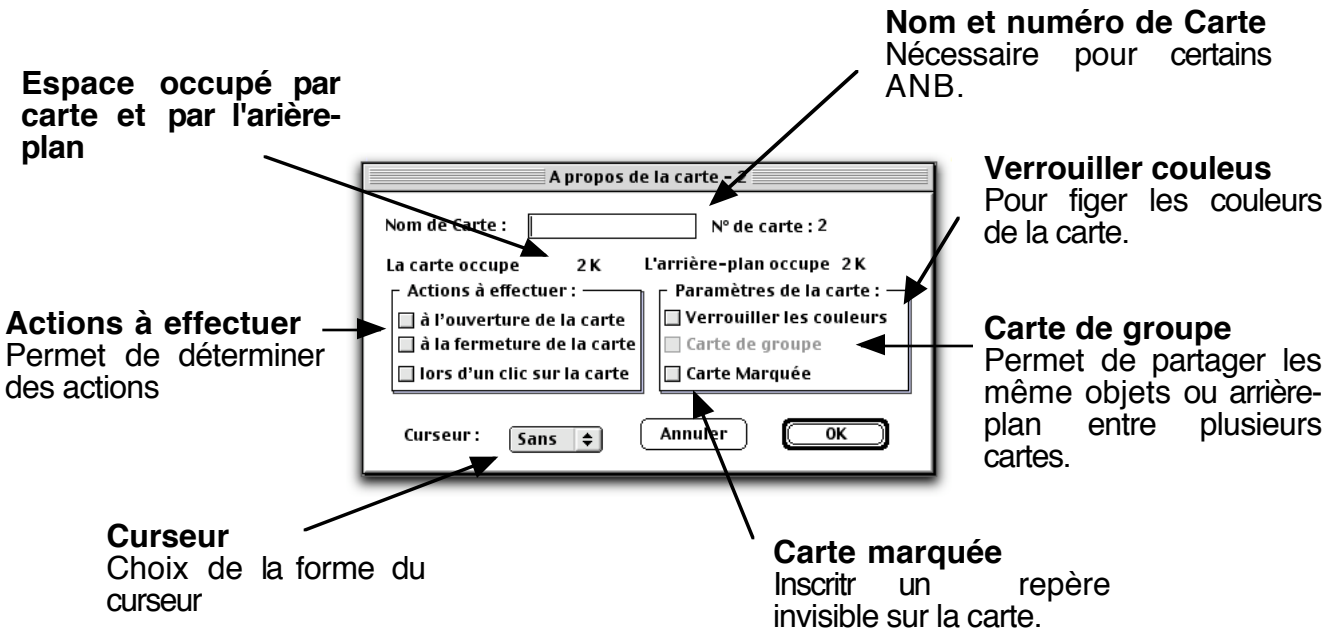
Ce sous-menu permet d'obtenir différentes informations sur la carte et de déterminer des options et des actions a effectuer.

A) Cliquer sur **Objets**.

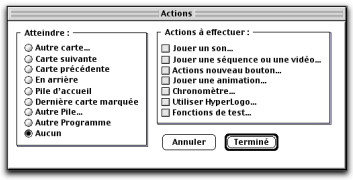


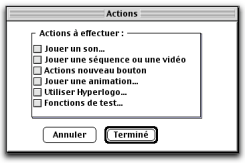
B) Glisser sur **À propos de cette carte...**.

C) Choisir les options:


Espace occupé par carte et par l'arière-plan
Nom et numéro de Carte
Nécessaire pour certains ANB.
A propos de la carte - 2
Nom de carte :
N° de carte : 2
La carte occupe 2 K
L'arrière-plan occupe 2 K
Actions à effectuer :
à l'ouverture de la carte
à la fermeture de la carte
lors d'un clic sur la carte
Paramètres de la carte :
Verrouiller les couleurs
Carte de groupe
Carte Marquée
Curseur :
Sans
Annuler
OK
Verrouiller couleus
Pour figer les couleurs de la carte.
Actions à effectuer
Permet de déterminer des actions
Carte de groupe
Permet de partager les même objets ou arrière-plan entre plusieurs cartes.
Curseur
Choix de la forme du curseur
Carte marquée
Inscritr un repère invisible sur la carte.

Lorsque l'une des options de Actions à effectuer est cochée, une fenêtre d'Action appraîtra afin de déterminer l'action qui sera affectée à la carte





C) Cliquer sur OK .

Activité

Suivre les directives suivantes pour réaliser le projet.

a) Dans votre espace de travail, créer un dossier et le nommer : **Module 9.**

b) Créer une pile comprenant au moins 6 cartes et portant sur une la présentation d'une expérience scientifique.

c) La première carte de la pile doit comprendre:

- le sujet de l'expérience
- l'hypothèse de départ
- des images, photos, clips vidéo ou animations
- l'utilisation d'au moins un ANB

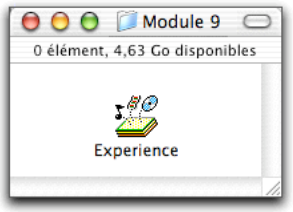
d) Les cartes suivantes doivent contenir:

- le déroulement de l'expérience
- le matériel utilisé
- des images, photos, clips vidéo ou animations
- l'utilisation d'au moins un ANB par carte

e) La deux dernières cartes doivent contenir:

- les résultats de l'expérience
- la conclusion
- des images, photos, clips vidéo ou animations
- l'utilisation d'au moins un ANB par carte

f) Enregistrer votre pile dans le dossier "**Module 9**" sous le nom : **Experience**.



© 2003 - Sébastien Stasse

37 - Liens Hypertexte

Les liens Hypertexte permettent d'ajouter des actions à une partie d'un objet texte. Ces actions prendront effet lorsque l'utilisateur cliquera sur cette section de texte.

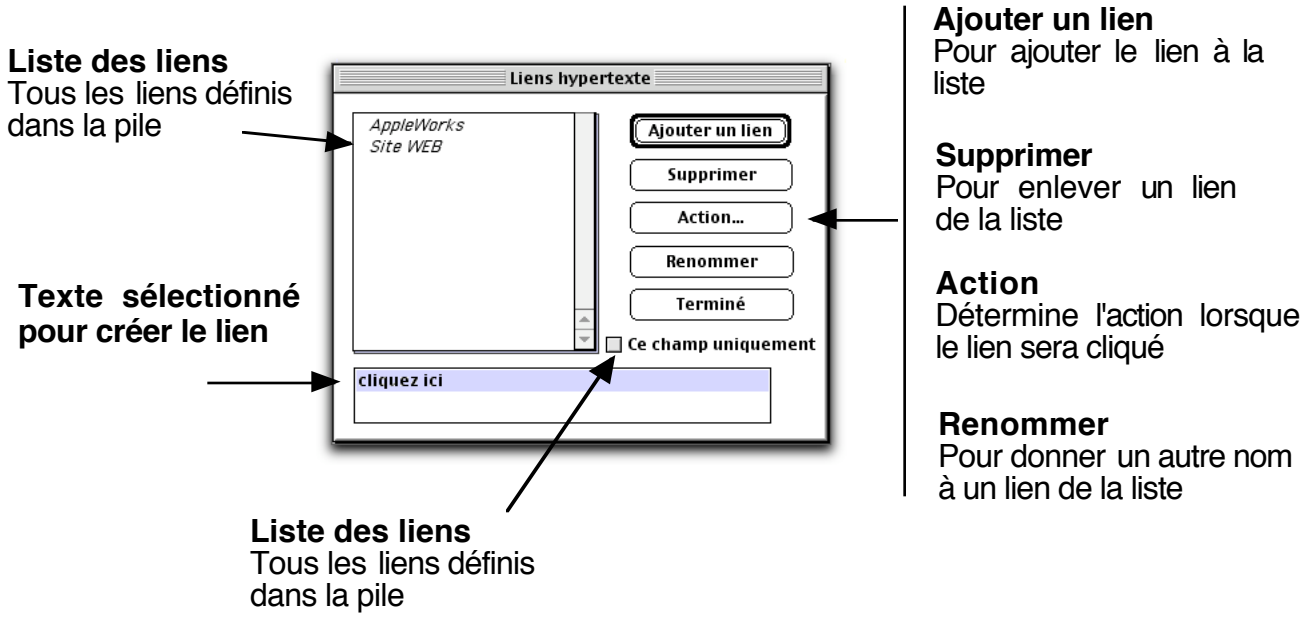
A) Créer un objet texte et y inscrire un contenu.

B) Sélectionner la partie de texte

Pour plus d'informations, consultez la dernière carte de cette pile ou cliquez ici.

C) Cliquer sur le menu **Objets**.

D) Glisser sur **Liens Hypertexte...**



E) Cliquer sur Terminé .

Il ne sera pas possible pour un utilisateur de détecter la présence d'un Hypertexte puisque ce dernier n'arborera pas de caractères différents. Il est donc conseillé de mettre cette partie de texte en couleur pour indiquer la présence d'un lien à cet endroit.

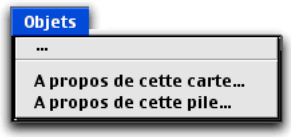
© 2003 - Sébastien Stasse

38 - A propos de cette pile

Ce sous-menu permet d'obtenir différentes informations sur la pile et de déterminer des options et des actions a effectuer.

A) Cliquer sur **Objets**.

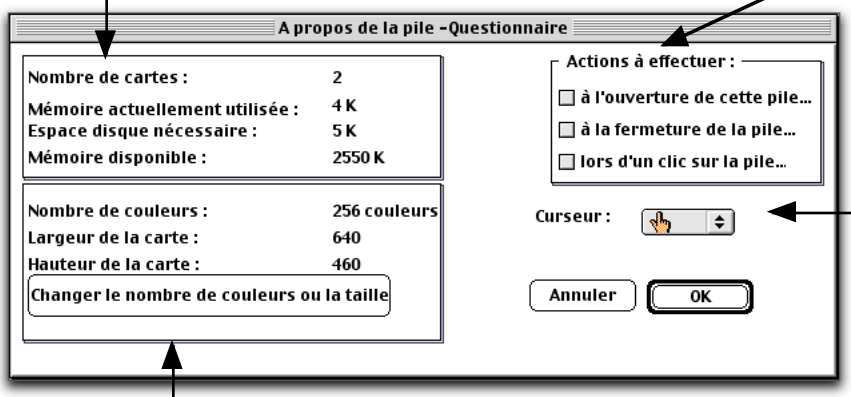
B) Glisser sur **À propos de cette pile...**.



C) Choisir les options:

Informations sur la pile
Nombre de carte, mémoire et espace

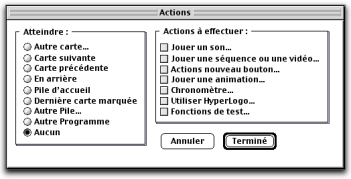
Actions à effectuer
Permet de déterminer des actions

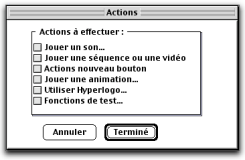

A propos de la pile -Questionnaire
Nombre de cartes : 2
Mémoire actuellement utilisée : 4 K
Espace disque nécessaire : 5 K
Mémoire disponible : 2550 K
Nombre de couleurs : 256 couleurs
Largeur de la carte : 640
Hauteur de la carte : 460
Changer le nombre de couleurs ou la taille
Actions à effectuer :
à l'ouverture de cette pile...
à la fermeture de la pile...
lors d'un clic sur la pile...
Curseur :
Annuler
OK

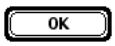
Curseur
Choix de la forme du curseur

Dimension et couleurs
Nombre de couleurs, largeur et hauteur de carte

Tout comme dans le cas d'une carte, lorsque l'une des options de **Actions à effectuer** est cochée, une fenêtre d'**Action** appraîtra afin de déterminer l'action qui sera affectée à la carte.





C) Cliquer sur 

.

Activité

Suivre les directives suivantes pour réaliser le projet.

a) Dans votre espace de travail, créer un dossier et le nommer : **Module 10.**

b) Créer une pile comprenant au moins 6 cartes et portant sur des définitions de mots dans un texte.

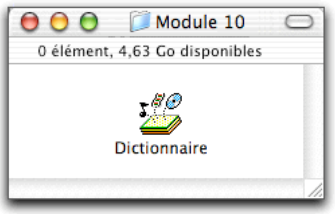
c) Les deux premières cartes de la pile doivent comprendre:

- un texte d'au moins 40 mots sur un sujet de votre choix
- au moins 5 liens hypertexte de mots difficiles pointant vers leur définition sur une autre carte
- des liens vers la page d'accueil et vers la suite du texte

d) Toutes les autres cartes doivent contenir:

- le mot difficile et sa définition
- un bouton pour revenir à la carte du texte où est le mot
- un bouton pour revenir à la page d'accueil
- des images, photos ou animations

e) Enregistrer votre pile dans le dossier "**Module 10**" sous le nom : **Dictionnaire**.



© 2003 - Sébastien Stasse

39 - Masquer la barre de menu

Lors de la présentation d'un diaporama HyperStudio, cette option peut être activée pour que le contenu des cartes soit plus en évidence pour les utilisateurs. Cette fonction permet d'enlever la barre de menu située en haut de l'écran de la carte affichée.

A) Cliquer sur **Options**.

B) Glisser sur **Masquer la barre de menu.**

Pour faire réapparaître la barre, il suffit d'uiliser les touches suivantes sur le clavier:

- M

Il est aussi possible d'utiliser la fonction **Masquer les menus** située dans **Menu supplémentaire**. Cette fonction à l'avantage de masquer les menus sur toutes les cartes de la pile en une fois.

40 - Masquer les objets

Cette fonction permet de cacher temporairement tous les objets de la pile facilitant ainsi le travail sur l'arrière-plan.

A) Cliquer sur **Options**.

B) Glisser sur **Masquer les objets.**

La fonction **Afficher les objets** permettra de faire réapparaître les objets.

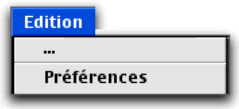
© 2003 - Sébastien Stasse

41 - Préférences

Le menu préférence permet d'activer des options qui affecteront la pile ou les menus de HyperStudio.

A) Cliquer **Édition** sur .

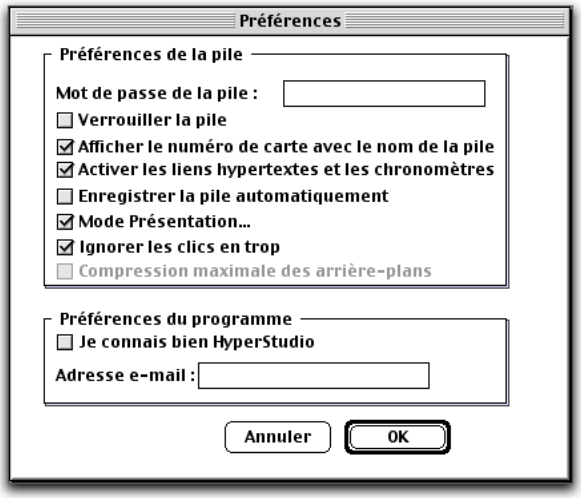
B) Cliquer sur le menu **Préférences**.



C) Choisir les options.

Mot de passe
Nécessaire pour vérouiller la pile

Vérouiller la pile
Rend inactif certaines fonctions des menus d'HyperStudio pour empêcher de modifier la pile.


Préférences
Préférences de la pile
Mot de passe de la pile :
Verrouiller la pile
Afficher le numéro de carte avec le nom de la pile
Activer les liens hypertextes et les chronomètres
Enregistrer la pile automatiquement
Mode Présentation...
Ignorer les clics en trop
Compression maximale des arrière-plans
Préférences du programme
Je connais bien HyperStudio
Adresse e-mail :
Annuler
OK

Afficher...
Active la barre située en haut de chaque carte

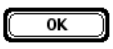
Activer les liens hypertextes et ...
En mode Présentation, ces deux actions seront activées à l'arrivée sur la carte.

Enregistrer la pile ...
La pile est enregistrée dès qu'elle est quittée.

Mode Présentation
Permet de masquer le bureau lors de l'ouverture de HyperStudio

Ignorer les clics en trop
Le double-clique sera interprêté comme un simple clique.

Je connais bien HyperStudio
Active les fonctions "expert", évite l'affichage de zones de dialogue lors de la création d'un objet et donne accès au menu apparence des objets.

D) Cliquer sur  .

Activité

Suivre les directives suivantes pour réaliser le projet.

a) Dans votre espace de travail, créer un dossier et le nommer : **Module 11**

b) Créer une pile comprenant au moins 10 cartes et portant sur une histoire dont vous êtes le héros. Le principe de cette histoire, est qu'à chaque carte, l'utilisateur va devoir choisir entre plusieurs actions à accomplir.

Chaque action doit l'amener à: - passer à une des suites de l'histoire
ou à: - échouer sa mission

Votre histoire, outre l'échec du personnage, doit avoir 2 fins différentes, dépendemment des choix de l'utilisateur.

c) La première carte de la pile doit comprendre:

- le titre et le début de votre histoire
- le mode d'emploi
- des zones cliquables et des transitions.

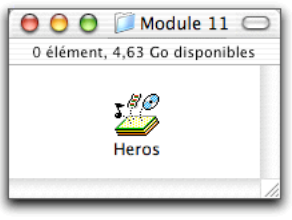
d) Les autres cartes doivent contenir:

- une partie de l'histoire d'au moins 30 mots
- des liens vers au moins de 2 choix d'actions
- des images, photos, vidéo ou animation.

e) Les 2 dernières cartes doivent contenir:

- un message de réussite ou de d'échec de l'histoire
- des photos ou dessins
- des liens pour revenir à la carte d'accueil ou pour quitter HyperStudio

f) Enregistrer votre pile dans le dossier "**Module 11**" sous le nom : **Heros**.



© 2003 - Sébastien Stasse